magazine

PlayerS

esclusive
omaggio pre sell in esclusiva nazionale
the legend of zelda: tears of the kingdom
diablo IV

focus
c'era una volta in una galassia lontana lontana...

games review
wild hearts
atomic heart
kirby's return to dreamland deluxe

smartmania
Oppo find N2 flip la sfida a Samsung è servita

prendi subito la tua copia omaggio

88 marzo

THE OFFICIAL VIDEOGAME

FIND THE RIDER IN YOU

ACQUISTA ORA

To receive the exclusive Pixel Blast Customization Pack and Thunderstorm Customization Pack.

supercrossthegame.com | #supercross6

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

Monster Energy Supercross - The Official Videogame 6 © 2023 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2023 Feld Motor Sports, Inc. © 2023 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS4 logo" and PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.". All other trademarks are properties of their respective owners. To use the Online Service, where it exists, the user must be 13 years of age or older. By using the Online Service, the user confirms that he/she is 13 or older. In order to access online functions of the videogame, the platform account must belong to a person aged 13 or over.

Pubblicazione informativa ongame network
n. 88 | marzo 23
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi Players,

è un mese di sfide: Wild Hearts acclamato dalla critica (e anche dalla nostra recensione) si pone come antagonista diretto di Monster Hunter nel hunting games tentando addirittura di superarlo; esce il nuovo, cambiando completamente genere, Oppo find N2 flip che lancia la sfida senza tanti giri di parole a Samsung nel panorama foldable.
E' un mese di ritorni: il remake di Resident Evil 4 sembra proprio che manterrà le altissime aspettative che lo precedono, sono stati annunciati recentemente il nuovo Street Fighter e incredibilmente Diablo IV e per farla completa torna l'ennesimo capitolo della saga di Star Wars a cui dedichiamo la rubrica Focus.
Ma è soprattutto un mese di annunci di regali.
Per i nostri lettori, in esclusiva nazionale, presentiamo il portachiavi originale di Zelda per chi si affretterà a prenotare il nuovo Tears of the Kingdom in arrivo il 12 maggio e il book originale di Diablo per chi prenoterà (anche qui affrettandosi mi raccomando) Diablo IV in arrivo a giugno. Assolutamente delle occasioni da non perdere per due capolavori annunciati.
Per voler esagerare ci sanno in regalo dei contenuti extra per Resident Evil 4 ed una fantastica steelbook originale per chi effettuerà la prenotazione di Dead Island 2 in arrivo a fine aprile.
Insomma, si vede proprio che vi vogliamo bene e che adoriamo tenervi compagnia.
Buona lettura e alla prossima

EG

04 focus c'era una volta in una galassia lontana lontana...

08 review wild hearts

10 focus in quel della valle dell'arno

12 review kirby's return to dreamland deluxe

14 funko mania l'universo anime-manga : one piece il fenomeno del momento

17 inserto calendario uscite marzo poster del mese

21 retrogaming 1993 kirby's adventure

22 review atomic heart

24 coming soon resident evil 4 remake

27 fut strategy Thursday Team Europa & Conference League

28 smartmania Oppo find N2 flip la sfida a Samsung è servita

31 electronics Magma Mini 60% RGB

32 magic world Toxic Aggro Simic Standard

c'era una volta in una galassia lontana lontana...

sono innumerevoli le opere che si sono aperte con queste precise parole e che negli anni sono entrate nell'immaginario collettivo comune

Tutto questo per identificare con precisione la creazione più importante e riconosciuta della carriera di George Lucas, una galassia che al suo interno ha raccolto una miriade di storie e personaggi che negli anni milioni di appassionati hanno amato.
La proprietà intellettuale di Star Wars può vantare al suo interno una moltitudine di opere cinematografiche che sono state ulteriormente ampliate in seguito all'acquisizione del brand da parte di Disney, che ha rilanciato la serie con una nuova trilogia e ampliato le storie galattiche di con diverse serie TV, riuscendo a portare su schermo dei filoni narrativi inediti come The Mandalorian o il più recente e maturo Andor, ma anche e soprattutto delle visioni alternative delle storie originali, come il bellissimo Rogue One.
Oltre ad ampliare il mondo narrativo con delle nuove produzioni, Disney è anche riuscita a ricreare una continuità narrativa coerente che negli anni si era andata a perdere, catalogando tante opere in quello che viene indicato come Universo espanso, un insieme di storie che non sono necessariamente legate a doppio filo con la trama principale, ma che comunque non vengono dimenticate.
Tra questa moltitudine di storie trovano spazio diversi videogiochi che negli anni ci hanno raccontato delle storie stellari, tra cui troviamo dei veri e propri capolavori come i due Knights of the Old Republic di Bioware, le avventure dell'apprendista segreto di Darth Vader narrate in Star Wars: Il Potere della Forza e anche la serie Battlefront, le cui storie sono sì prese in considerazione nella timeline della narrazione, ma non fanno parte della timeline canonica, dove invece Disney ed Electronic Arts hanno trovato spazio per raccontare la storia di Cal Kestis.

La buona riuscita del primo capitolo della serie Star Wars Jedi: Fallen Order ci ha lasciato da subito l'acquolina in bocca per quello che sarebbe stato l'atteso sequel.

Star Wars Jedi: Survivor arriva con un bagaglio di esperienze forte e ricco, con tante buone cose che bisogna valorizzare ed ampliare in questa nuova avventura, ma anche qualche imperfezione che hanno minato l'esperienza di gioco originale, come l'estensivo ed esagerato uso del backtracking e gli spostamenti lunghi, a tratti frustranti. Fin dal principio gli sviluppatori hanno confermato che queste due particolari problematiche sarebbero state risolte nel nuovo capitolo, visto che come da tendenza per i sequel, Star Wars Jedi: Survivor farà un netto balzo in avanti nella componente esplorativa, proponendo una sorta di open world limitato, che ci porterà ad esplorare l'inedito pianeta di Kaboh. Questa gigantesca mappa aperta sarà liberamente esplorabile fin dalle prime battute del gioco e includerà diversi punti d'interesse che andranno ad ampliare l'e-

sperienza di gioco con interi filoni narrativi secondarie, dungeon e camere di enigmi in stile Breath of the Wild chiamate Jedi Chamber.
È evidente come gli sviluppatori puntano molto sull'esperienza open world legata al pianeta Koboh vista la cura nel level design e la quantità di opzioni a disposizione del giocatore per godersi il viaggio all'interno della mappa, dove fanno il loro esordio anche un sistema di viaggio rapido e la possibilità di cavalcare diverse tipologie di animali per muoversi più rapidamente attraverso lo scenario.
Ad arricchire ulteriormente l'esperienza ruolistica in Star Wars Jedi: Survivor, verrà data anche la possibilità di personalizzare l'abbigliamento di Cal Kestis con una moltitudine di oggetti cosmetici da trovare all'interno della mappa o da acquistare dai mercanti locali; una netta evoluzione rispetto al solo poncho del primo capitolo che aggiunge ulteriore profondità al gameplay.

Gameplay che includerà diverse novità a quella che probabilmente è stata la fortuna del primo capitolo, il riuscitissimo sistema di combattimento a base di spada laser.

Nonostante la punta di diamante del primo capitolo fosse già quasi perfetta, Respawn Entertainment ha deciso di premere a fondo sull'acceleratore, andando ad ampliare ulteriormente le capacità di combattimento di Cal Kestis, includendo ben cinque stili differenti di combattimento legati alle spade laser, proponendo tra questi anche un'inedita coppia spada più blaster.
Questi stili di combattimento includono le ritrovate stance a spada singola e spada doppia già presenti nel primo capitolo, opportunamente modificate ed ampliate nelle mosse, alle quali si aggiungono un sistema a doppia spada singola, la già citata coppia spada più blaster e uno stile più pesante, che potenzia il fascio laser della spada aumentandone la portata e aggiunge l'elsa a croce in stile Kylo Ren.
Mentre i primi due stili non hanno bisogno di presentazioni, il sistema a doppia spada singola era stato già lievemente introdotto nel primo capitolo, ma legato solamente ad alcune mosse speciali per mancanza di tempo nello sviluppo.
Proprio a detta degli sviluppatori, per Star Wars Jedi: Survivor uno degli obbiettivi principali è stato quello di includere questo stile di combattimento e renderlo parte centrale dell'arsenale di Cal Kestis, andandolo però a bilanciare in maniera corretta per evitarne l'abuso da parte dei giocatori.
La doppia arma singola permette di attaccare in maniera veloce i nemici ed infliggere una moderata quantità di danni, a patto di scoprirsi di più ai contrattacchi e subire un maggior numero di danni rispetto alle altre stance.
Discorso inverso per la stance di attacco pesante, che permette sì di distruggere gli avversari con pochi colpi, ma lenti e molto pericolosi se usati senza calcolare bene le distanze visto che Cal mostrerà parecchio il fianco al nemico. Poco si sa invece dell'accoppiata spada e blaster, che ancora non è stata mostrata in nessun trailer di gioco.

Star Wars Jedi: Survivor sarà quindi una naturale evoluzione del primo capitolo, un'avventura che non vediamo l'ora di affrontare sulle nostre console next-gen e PC, in arrivo il prossimo 28 aprile

IN ARRIVO IL 12 MAGGIO PRENOTA SUB
PER AVERE IN REGALO THE OFFICIAL

Offerta valida fino all'11 maggio, salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

BITO
KEYCHAIN

ESCLUSIVA

Wild Hearts

- 17 febbraio
- PS5 XBOX
- action
- Omega Force
- Electronic Arts

pronto a prendere il

inutile nasconderlo o girarci intorno, Wild Hearts è volutamente ispirato a Monster Hunter, si colloca esattamente nello stesso genere e punta a spodestare la totale dominanza del brand Capcom, che oltre ad essere il creatore degli hunting games moderni, ne è anche il totale padrone, senza mai vedersi contrastato seriamente negli ultimi anni

Omega Force, forte dell'esperienza in giochi di combattimento Muso quali Dynasty Warriors e hack-n-slash come Dragon Quest Heroes e Attack on Titan, può vantare anche esperienze nei giochi di ruolo come il recentissimo e ben riuscito Persona 5 Strikers e il meno recente Toukiden 2, che nonostante non abbia avuto un successo stellare sia l'esperienza più vicina a quella che ci ritroveremo in Wild Hearts, che rappresenta un vento d'aria fresca per il genere degli hunting games.
Innovare un genere ben preciso quanto semplice come quello capitanato da Monster Hunter non è facile, perché alla base del successo di quella serie c'è un'utenza che accetta difficilmente i cambiamenti più sostanziosi a livello di gameplay, che, come da tradizione, è al centro dell'esperienza di gioco.

Non aspettatevi quindi una narrativa forte o un'esperienza story driven in Wild Hearts, dove l'intera esperienza di gioco è la caccia.

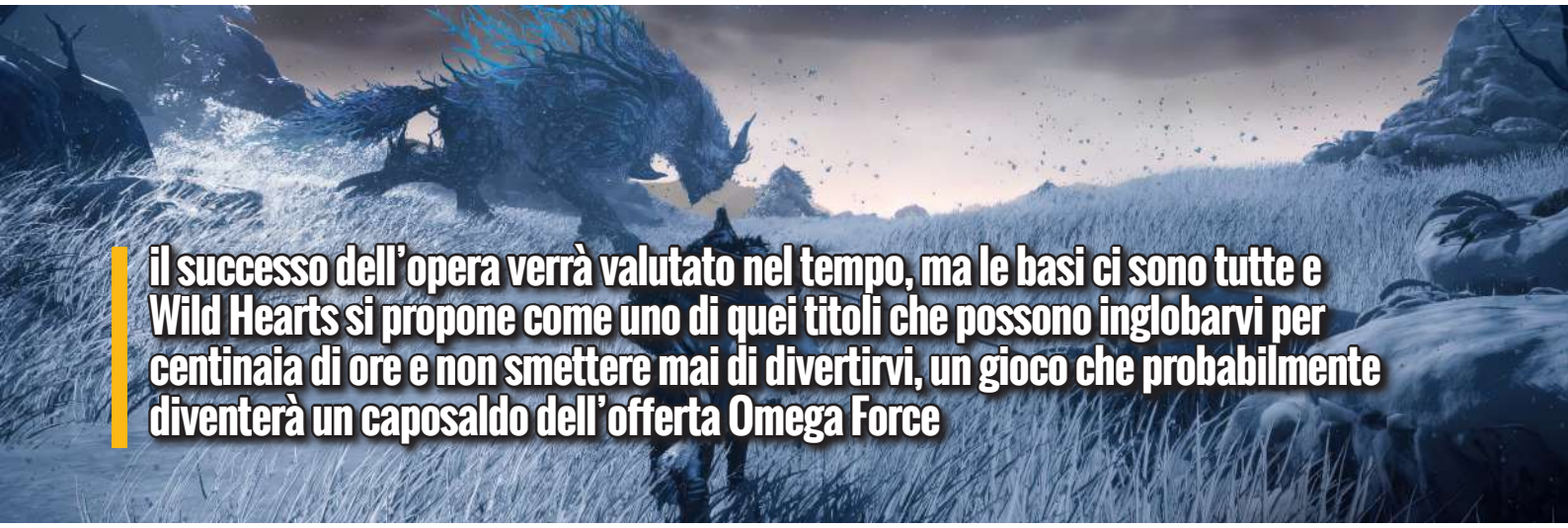
La narrativa di Wild Hearts è appena accennata, introduce correttamente la natura del nostro cacciatore e ne specifica la missione di protezione nei confronti del regno di Azuma, un'ambientazione ispirata al periodo feudale giapponese, che viene minacciata dai sempre più violenti e frequenti attacchi dei Kemono. I "mostri" che cacceremo sono ovviamente dalle dimensioni generose e dai poteri terrificanti, ma abbiamo particolarmente gradito l'azzeccato design da parte di Omega Force, che ha ben pensato di mantenere un'ispirazione realistica senza sfociare troppo nel fantasy sfrenato che invece caratterizza Monster Hunter. Il bestiario di Wild Hearts include inoltre decine di varianti possibili di ogni singolo Kemono, ognuno caratterizzato da poteri elementali, punti deboli o moveset differenti, che rendono ogni combattimento diverso e sempre impegnativo, fin dalle primissime battute di caccia. Proprio per questo, la preparazione al combattimento rappresenta una fase fondamentale in Wild Hearts, dove un'importantissima nuova meccanica potrebbe rappresentare la mossa vincente per la produzione di Omega Force, che secondo noi ha fatto davvero centro. In Wild Hearts viene infatti introdotto un sistema di costruzione in tempo reale chiamato karakuri, che include la creazione di trappole e strutture molto semplici che combinate tra loro ci permetteranno di affrontare i Kemono con un fondamentale vantaggio sul campo di battaglia.

Imparare a utilizzare i karakuri nel giusto modo fin dalle prime battute di caccia sarà fondamentale per integrarsi al meglio nell'esperienza di gioco in Wild Hearts.

Sia chiaro, il gioco è pensato per sfruttare appieno questa nuova meccanica che rappresenta una base del gameplay in Wild Hearts, non un semplice elemento di contorno.
A ribadire la centralità delle costruzioni all'interno di Wild Hearts, gli sviluppatori hanno pensato ad un modo intelligente di integrarle perfettamente anche nella open map, dove i karakuri rappresenteranno un fondamento dell'esplorazione del gioco e saranno inoltre ben bilanciati e limitati al potenziamento delle "fonti del drago". Solo potenziando le "fonti del drago" si

trono degli hunting games

potrà ampliare il numero di karakuri che potremo mantenere in piedi allo stesso tempo, permettendoci quindi di usufruire di zipline e altre scorciatoie per esplorare velocemente la mappa, ma anche di punti di respawn e di un fidato compagno di caccia, che una volta evocato ci aiuterà durante le battaglie, distraendo e attaccando i nemici, ma anche fungendo da alleato di supporto, aiutandoci sia con gli effetti negativi di stato, sia con le cure.
In ogni missione sarà fondamentale prepararsi al meglio, scegliendo con cura i karakuri da costruire e tenendo sempre presente i punti deboli, le parti staccabili e gli attacchi delle nostre prede, che anche nelle iterazioni più semplici e iniziali nel gioco, non vanno mai sottovalutati.
In Wild Hearts lo studio del bestiario sarà fondamentale e continuo, anche perché bisognerà sì abbattere il nemico, ma anche ricordarsi di staccare le parti che ci forniranno un determinato loot, visto che come da tradizione per gli hunting games, l'obbiettivo è sempre quello di potenziare il nostro equipaggiamento per diventare un cacciatore efficiente e temuto dai pericolosi kemono.
La vera forza di Wild Hearts è quindi come richiesto dalla tradizione degli hunting games un gameplay semplice ma ricco, con la novità più importante delle costruzioni karakuri che riescono ad introdurre una meccanica nuova nel genere, che posiziona Wild Hearts sul gradino più alto del genere, elevandone ulteriormente il gameplay. Se ovviamente sulla narrazione non ci si possa aspettare nulla di complesso e profondo da questo genere di giochi, va comunque segnalato un ottimo lavoro sulla lore creata dagli sviluppatori, sia per quanto riguarda il bestiario, sia per le tradizioni giapponesi di cui l'ambientazione di Azuma è pregna.
Un lavoro decisamente importante è stato fatto anche dal punto di vista tecnico, caratterizzato da un colpo d'occhio davvero ottimo di cui Wild Hearts può vantarsi.
Le animazioni e gli effetti legati ai combattimenti sia per quanto riguarda il nostro cacciatore, sia per le prede sono di ottima fattura e sempre fluidi e spettacolari, a formare la danza che compone il combat system del gioco.
Wild Hearts riesce nell'ardua impresa di spodestare Monster Hunter dal trono degli hunting games, con la possibilità di crescere ulteriormente nel futuro ad espansioni e nuovi contenuti che verranno rilasciati.



il successo dell'opera verrà valutato nel tempo, ma le basi ci sono tutte e Wild Hearts si propone come uno di quei titoli che possono inglobarvi per centinaia di ore e non smettere mai di divertirvi, un gioco che probabilmente diventerà un caposaldo dell'offerta Omega Force

in quel della valle dell'Arno

nuovo negozio ongame a Pisa che ora assieme a Pontedera, Lastra a Signa e Scandicci forma un vero e proprio asse lungo la valle dell'Arno

ONGAME pisa

quattro chiacchiere ... con Giuseppe

Come ti è venuta l'idea di aprire un negozio?
L'idea di aprire un negozio ce l'ho sempre avuta, ma ultimamente nasce anche dal dalla voglia di voler essere totalmente indipendente, dalla voglia di lavorare costantemente e di voler lavorare per conto proprio facendo quello che mi piace.
Uno store così a Pisa non c'era , e anche questo mi ha spinto a prendere la decisone di iniziare questa nuova avventura.

Sei un appassionato del settore oppure hai fatto questa scelta per fare business?
Diciamo entrambe le cose. Ho voluto unire la passione per il videogame al lavoro, quindi ho fatto di una passione il mio lavoro. Il business è solo una conseguenza della scelta che prendi: di chi decidi di essere ogni giorno e cosa vuoi ogni giorno.
Che sia chiaro, il business non è solo fare soldi, ma tanto altro: relazioni, impegni, sacrifici, scelte da prendere, spesso importanti.

Cosa hai visto nel marchio Ongame che ti ha convinto ?
Ci sarebbe tanto da dire e da raccontare. Dalla prima telefonata capisci immediatamente chi hai alle spalle e la serietà del marchio.
Importante è avere una consulenza continua che va dalla scelta su del punto vendita, all'allestimento, all'avviamento e il costante affiancamento lungo il proseguo dell'attività

Com'è andata l'inaugurazione?
Dopo il pranzo coi nuovi colleghi mi avvio il negozio per sistemare le ultime cose mi accorgo che a un certo punto fuori c'era già tanta gente curiosa di vedere questo nuovo store e in poche ore di apertura sono passate più di un centinaio di persone chiudendo la serata con un bell'incasso iniziale.

Quali sono stati i primi commenti dei clienti?
I primi commenti dei clienti sono stati positivi, che ti rallegrano, che ti fanno pensare che veramente ho fatto la scelta giusta.
Commenti del tipo: " quanta bella roba c'è!! " , " E' un negozio bello e ben fornito! ", " ci voleva un negozio come questo a Pisa!"

Quali sono stati gli articoli più richiesti?
Le richieste spaziano un pò su tutto l'assortimento ma devo dire che i Funko Pop la stanno facendo da padroni.

Lo scorso 4 febbraio si è inaugurato il nuovo store di Pisa sul lungarno Mediceo in una giornata che di invernale aveva ben poco. L'affluenza di pubblico è stata come sempre notevole grazie alle numerose offerte sottocosto che Ongame organizza per le aperture.
Un ringraziamento particolare va a Nintendo Italia che ha messo a disposizione per chi avesse prenotato Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon in uscita il prossimo 17 marzo, una veramente introvabile steelbook.
In toscana ormai anche il grande pubblico conosce i nostri negozi essenso una delle regioni ormai con più negozi.

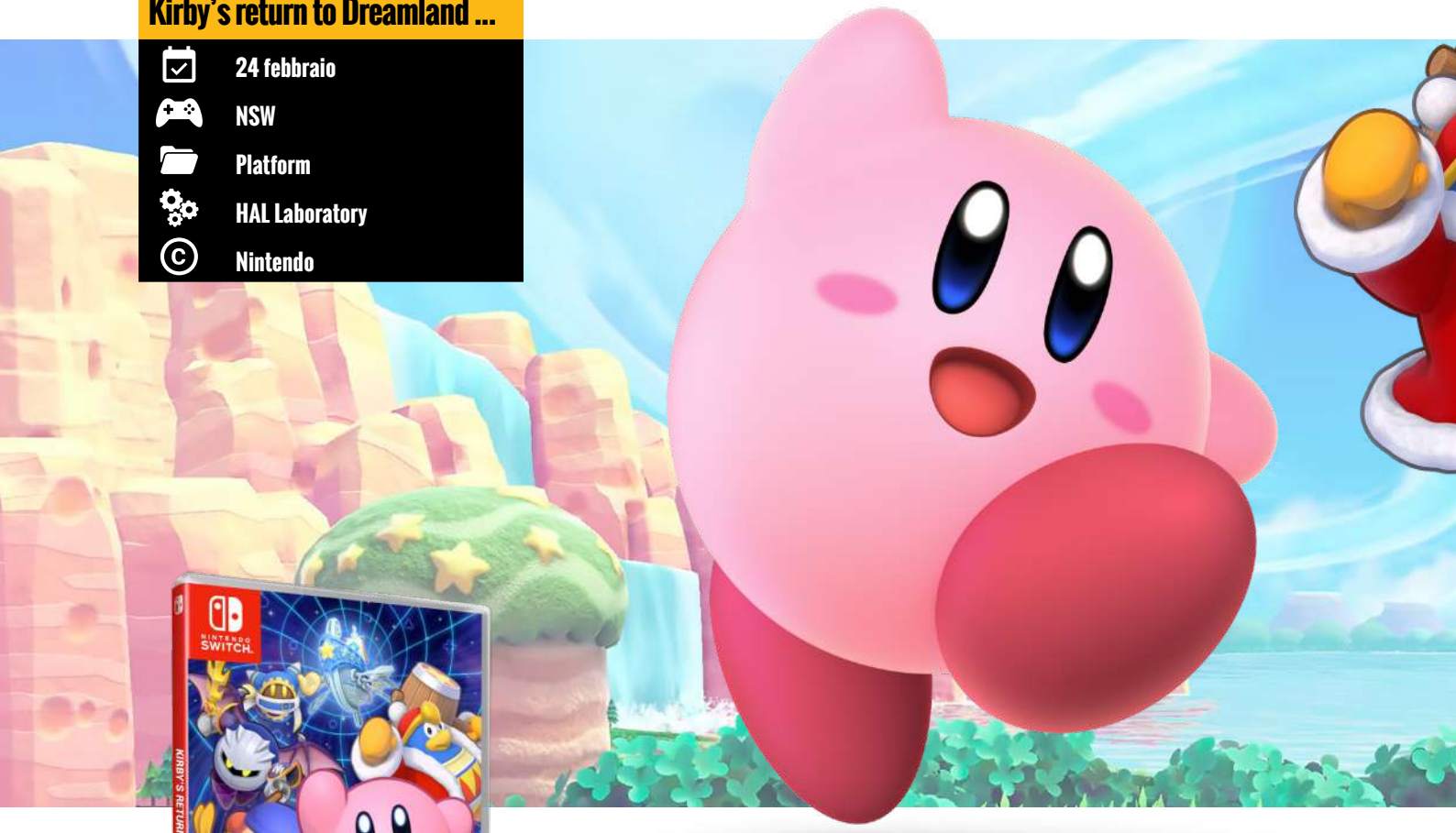
All'apertura di Pisa sono intervenuti anche Chiara e Mattia e dello store di Pontedera e Mirko di quello di Lastra a Signa.
Un gruppo che cresce anche come coesione oltre che di soli numeri.
E' stato un momento di piacevole condivisione, Giuseppe ha dalla sua, oltre che il normale supporto di Ongame, dei colleghi con cui confrontarsi e ottimizzare operazioni di marketing comuni.
Insomma tutto è bene quel che comincia bene.

PROSSIMAMENTE

PRENOTA SUBITO

Kirby's return to Dreamland ...

- 24 febbraio
- NSW
- Platform
- HAL Laboratory
- Nintendo



dopo 12 anni dall'uscita del gioco originale per Wii, Kirby's Return to Dream Land torna su Switch in una nuova versione Deluxe. Molto più di una versione aggiornata per i miglioramenti e i nuovi contenuti

Innanzitutto, il comparto tecnico è stato restaurato, ora più nitido e colorato con anche qualche netto miglioramento nel gameplay, ma sul piatto ci sono anche un paio di nuove modalità di gioco: Merry Magoland e Magalor Epilogue: The Intedimensional Traveller. La prima si sblocca subito dopo il termine del primo livello e apre le porte di un parco divertimenti pieno zeppo di minigiochi fino ad un massimo di quattro giocatori.
Ci sono 11 minigiochi in totale, con alcuni selezionati dai precedenti titoli di Kirby come Ninja Dojo dall'originale Return to Dream Land, Kirby on the Draw da Super Star Ultra, o Egg Catcher da Kirby's Adventure.
Queste versioni rivisitate affiancano tre new entry esclusive per questa versione Deluxe, Booming Blasters, un caotico sparatutto isometrico, Samurai Kirby 100, e Magalor's Tome Trackers.
Si tratta questa di una modalità estemporanea e distaccata dal gioco principale, ma in realtà può regalare diverse ore di divertimento soprattutto se la si gioca in più giocatori o si vuole sfidare le classifiche online tentando di innescare il punteggio più alto di sempre.
L'altra novità invece è una vera e propria mini campagna inedita giocabile fino ad un massimo di quattro giocatori che si pone a conti fatti come un nuovo epilogo.

L'avventura ci permette di prendere il controllo di Magalor in quattro diverse missioni, ognuna composta da quattro diversi livelli e un boss unico.

Si tratta di 90 minuti aggiuntivi che regalano un bel po' di nuovo divertimento, poteri inediti e alcuni dei migliori boss dell'intero gioco.
Kirby's Return to Dream Land Deluxe vanta anche due nuove abilità, Mecha e Sand, con la prima che trasforma Kirby in un vero robot da guerra con raggi laser, blaster aerei e propulsori multidirezionali.
Una volta terminata la campagna principale del gioco è possibile sbloccare la classica modalità Extra, qui leggermente modificata, e The Arena, una nuova variante della storia principale e una Boss Rush Mode per altre ore di contenuti aggiuntivi con cui giocare. Come già detto all'inizio, il comparto tecnico è stato nettamente migliorato con un frame rate fluido, nuovi dettagli ambientali, e modelli aggiornati.
È stata aggiunta anche una difficoltà più semplice, ulteriori oggetti da collezione da raccogliere e i biglietti per Merry Magoland sparsi nei vari livelli.

Anche a livello di gameplay troviamo alcune meccaniche rivisitate rispetto al gioco base; Kirby ora può portare oggetti nelle fasi della campagna come in Forgotten Land,

il ritorno di Kirby: ben più di una riedizione

i personaggi possono ora schivare sia a terra che in aria, e sono state aggiunte una serie di emote in-game per i vari personaggi.

Per chi non avesse mai giocato Kirby's Return to Dream Land Deluxe, il titolo ci porta a soccorrere Magalor, un viaggiatore intergalattico che si è schiantato sul Pianeta Popstar.
In una serie di livelli e otto mondi differenti Kirby e i suoi amici dovranno recuperare i pezzi mancanti della nave di Magalor ed aiutarlo a rimettersi in viaggio.
In definitiva siamo di fronte ad un ottimo remake di una tra le migliori avventure di sempre del simpatico e paffuto eroe in rosa.
Una nuova grafica, nuove modalità e migliorie al gameplay rendono il titolo appetibile sia per chi lo ha già giocato 12 anni fa, ma anche un must have per chi all'epoca non ha avuto il piacere di giocarci.
Magalor's Epilogue inoltre è una valida aggiunta che aggiunge nuovi contenuti alla storia principale nonché un nuovo epilogo, mentre per chi ha finito la modalità principale Merry Magoland terrà impegnati con un bel po' di minigiochi, sfide online e missioni.
Il platform, uno tra i più amati dai fan della serie, torna in forma smagliante su Switch con una nuova veste grafica e con numerosi contenuti aggiuntivi pensati per espandere sia l'esperienza singleplayer che quella multigiocatore.
Un ritorno che anche gli appassionati di lunga data potranno vivere come una nuova avventura, all'insegna di citazionismo, opzioni inedite e un pizzico di nostalgia.

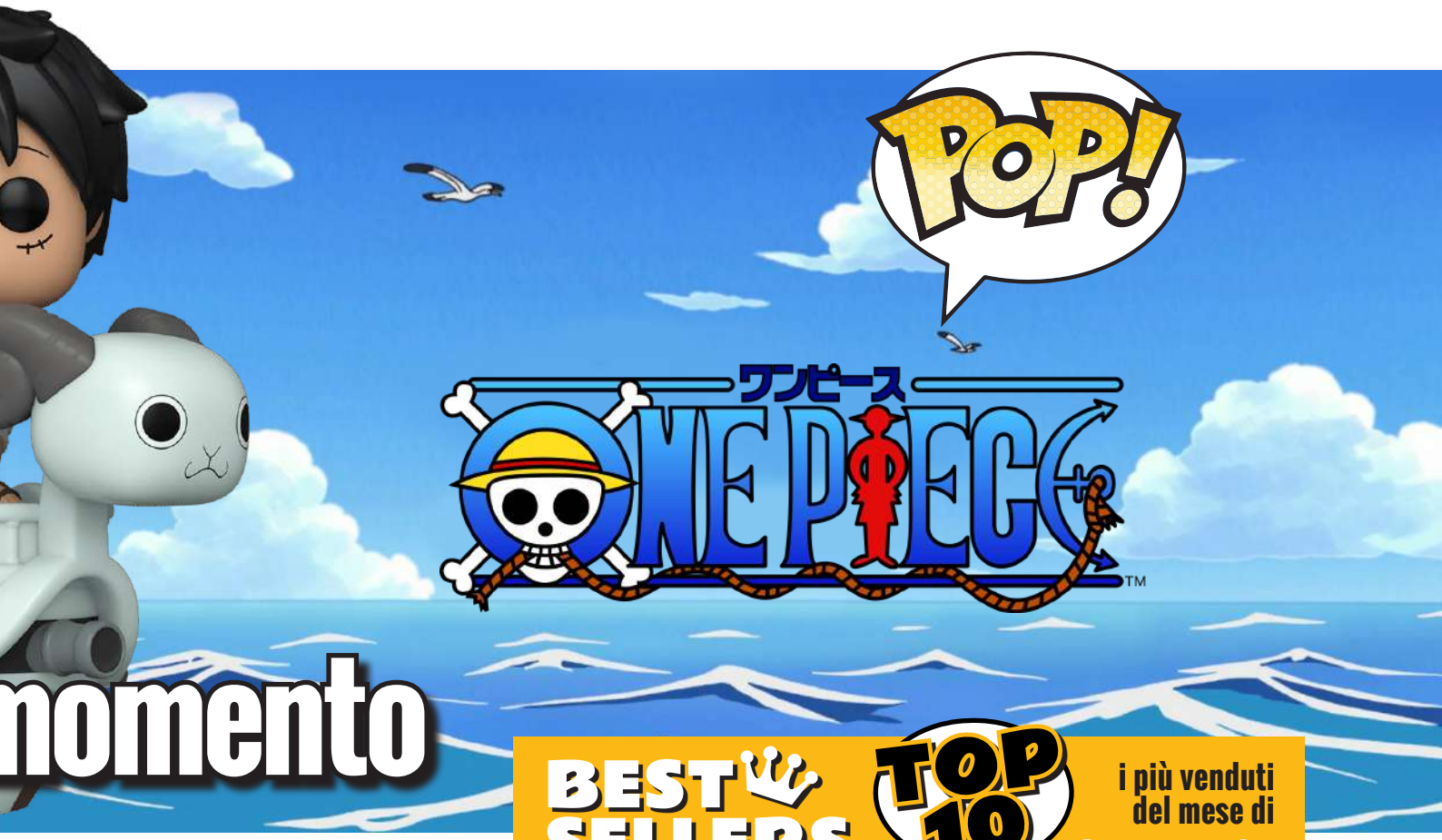
che dire ancora, se siete dei fan di Kirby e amate i platform 2D vecchia scuola, vi consigliamo di non farvi sfuggire Kirby's Return to Dream Land Deluxe, non ve ne pentirete!

universo anime-manga : One Piece il fenomeno del m

abbiamo iniziato un lungo viaggio alla scoperta dei manga o anime più popolari nell'universo Funko: siamo partiti con Naruto ed ora è il turno di One Piece, il fenomeno del momento

One Piece, un manga scritto e disegnato da Eiichiro Oda, uscito nel lontano 1997 in Giappone e nel 2001 in Italia. Il protagonista di questa avventura è ***Monkey D. Rufy*** un ragazzo con il corpo di gomma, a causa dell'assunzione involontaria di un frutto, il quale recluterà compagni come ***Zoro, Sanji o Brook*** per formare una ciurma alla conquista del leggendario tesoro "One Piece".
E' doveroso fare una precisazione sul nome del ragazzo, infatti se nel manga lo conosciamo come Rufy, nell'anime italiano viene presentato prima come Rubber(il suo soprannome per ovvi motivi) e poi dopo 579 episodi come Luffy.
A proposito dell'anime, quest'ultimo è uscito in Giappone nel 1999, dopo 2 anni dall'uscita del manga e nel 2001 in Italia, inizialmente con il nome "All'arrembaggio" per poi riprendersi il nome originale.
Se parliamo di numeri invece, One Piece è il manga che ha venduto più al mondo, con oltre 500 milioni di copie. Inoltre sono stati pubblicati 13 special televisivi, 15 film anime, svariati videogiochi e tanto altro ancora.
Con questo successo incredibile, potevano mancare decine di edizioni di pop? La risposta è scontata, assolutamente no. Tant'è che nell'ultima Funko Fair, sono stati annunciati tantissimi prodotti in arrivo tra cui le versioni samurai di ***Luffy, Jinbe e Zoro***, la pop cover di ***Ace***, la versione 6 pollici di ***Kaido e Big Mom***(anche in versione child).

Negli ultimi annunci non sono mancate edizioni limitatissime date in esclusiva ai vari rivenditori internazionali che faranno girare la testa ai collezionisti.
E a proposito di collezionismo e limited edition, ci sono dei pop con un valore decisamente alto nella serie, come ***Brook*** del New York Comic Con(quotato più di 2000 dollari) o della Fall Convention(con



momento

in mano una chitarra) stimato sopra ai 300 dollari.
Da citare assolutamente anche la ***going merry*** (la prima nave della ciurma) andata sold out in pochissimi minuti al suo lancio e tutt'ora introvabile, un vero e proprio cimelio.
In ultimo vi parliamo anche della serie di ***mistery minis***, in uscita nelle prossime settimane, per la prima volta dedicata a One Piece dove sono stati realizzati 15 personaggi diversi in miniatura, confezionati a sorpresa con diverse tirature.

Concludendo, pur non avendo ancora il numero di esemplari in commercio di altri manga, come Dragon Ball o Naruto, possiamo affermare con certezza che quella del cappello di paglia sia una delle saghe più collezionate nel mondo Funko, con personaggi iconici come Luffy o Zoro(quando reperibile) che stazionano stabilmente nelle parti alte delle classifiche di vendita.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di **febbraio**

1° Marvel: Spider-Man No Way Home 1158 Friendly Neighborhood

2° Game Covers: Assassin's Creed 901 Altair

3° Marvel: Spider-Man No Way Home 1159 Amazing Spider-Man

4° Attack on Titan 1165 Eren Yeager

5° NBA 152 LEBRON JAMES (LAKERS)

6° Stranger Things 1297 Eleven w/Diorama

7° Pokemon 455 Charmander

8° Naruto Shippuden 186 Naruto Six Path

9° Pokemon 577 Eevee

10° Pokemon 843 Charizard

ABYSTYLE STUDIO

SFC SUPER FIGURE COLLECTION

PLAYERS calendario uscite

1 mercoledì
2 giovedì
3 venerdì
4 sabato
5 domenica
6 lunedì
7 martedì
8 mercoledì
9 giovedì
10 venerdì
11 sabato
12 domenica
13 lunedì
14 martedì
15
16

03 NSW ACTION

03 PS5 - PS4 - XBOX ACTION RPG

Cave Digger 2: Dig Harder

03 PS VR ACTION

void* tRrLM2(); //Void Terrarium 2

03 PS5 - PS4 - NSW JRPG

09 PS5 - PS4 - XBOX RACING

Mato Anomalies Day One Edition

10 PS5 - PS4 - XBOX - NSW JRPG

DC Justice League: Caos Cosmico

10 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ADVENTURE

Anno 1800 Console Edition

16 PS5 - XBOX MANAGERIALE

Cult of the lamb

Song in the smoke rekindled

PLaYerS

16

17 venerdì

Peppa Pig: Avventure intorno al Mondo
17 | PS5 - PS4 - XBOX - NSW | ADVENTURE

18

19

The Legend of Heroes: Trails to Azure
17 | PS4 - NSW | RPG

20

21

22 mercoledì

23

EA Sports PGA Tour
24 | PS5 - XBOX | SPORTIVO

24

25 sabato

The knight Witch Deluxe edition
25 | PS5 - PS4 - XBOX - NSW | ADVENTURE

26

27

28 martedì

29 mercoledì

30 giovedì

31 venerdì

17 | PS5 - XBOX - NSW | ACTION

17 | PS5 - PS4 - XBOX | PICCHIADURO

24 | PS5 - PS4 - NSW | RPG

24 | PS5 - PS4 - XBOX | ACTION

17 | PS VR | ACTION

Synth riders remastered edition
17 | PS VR | MUSICALE

Signalis
17 | PS4 - NSW | ACTION

17 | NSW | ACTION

Dyschronia: Chronos Alternate
30 | PS VR | ACTION

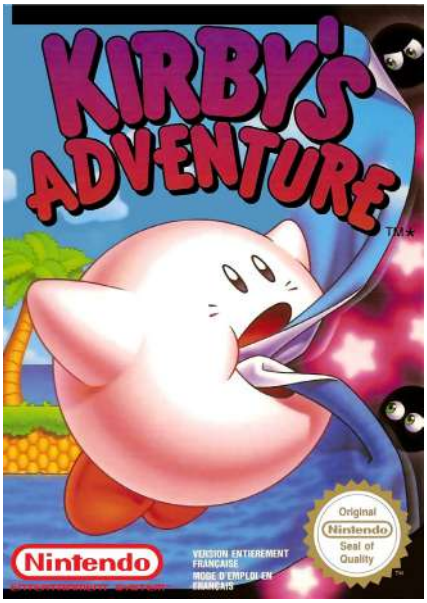
Dredge Deluxe edition
30 | PS5 - PS4 - XBOX - NSW | ACTION

marzo

1993

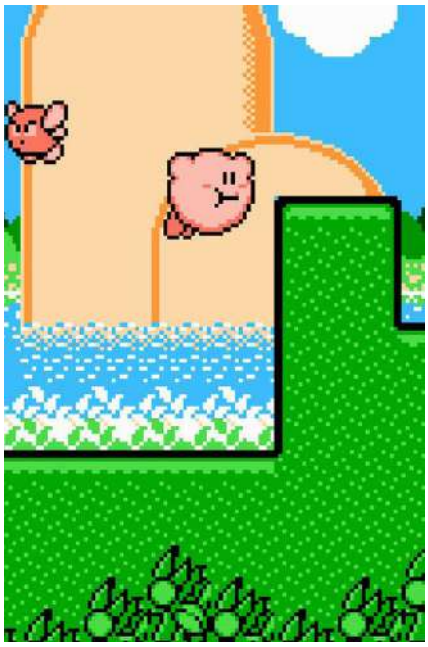
Kirby's Adventure

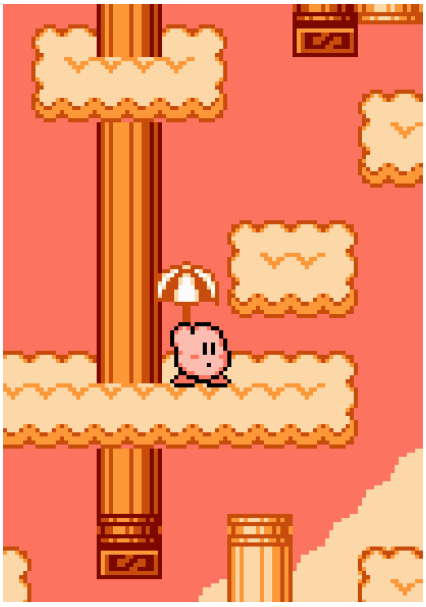
uno dei titoli più iconici del mitico Kirby



NES
Platform 2D
HAL Laboratory
Nintendo

Con l'uscita di Kirby's Return to Dream Land Deluxe su Switch abbiamo deciso di portare al nostro appuntamento dedicato al retrogaming uno dei titoli più iconici del nostro paffuto eroe in rosa.
Si tratta di Kirby's Adventure, pubblicato su NES nel 1993, che seppur uscito un anno dopo Kirby's Dream Land per Game Boy ha creato quella è ad oggi la struttura di gameplay della serie diventata poi iconica nel corso degli anni.
Kirby's Adventure di primo acchito può essere visto come un semplice platform 2D dove Kirby può saltare, nuotare e volare attraverso otto mondi differenti raccogliendo i frammenti dello Star Rod per poter così fermare l'antagonista del gioco.
E giocato così il titolo è effettivamente godibile e divertentissimo, ma in realtà dietro questa sua facciata Kirby's Adventure nasconde molto di più.
Se infatti andiamo a scavare più a fondo nel suo gameplay possiamo trovare una struttura enormemente sfaccettata fatta da stanze nascoste, potenziamenti, uscite segrete e molto altro ancora che daranno filo da torcere a tutti i completisti che decideranno di ottenere l'agognato 100% di completamento.
Le abilità del piccolo Kirby sono certamente uno dei punti saldi di questo gioco da sempre ed è anche uno dei motivi così ampio e rigiocabile.





Come saprete il nostro paffutello eroe ha il potere di aspirare e ingoiare i nemici per assorbirne le abilità, e ce ne sono diverse in tutto il gioco.
Queste possono potenziare l'attacco, la difesa, la mobilità, ed ognuna propone vantaggi, svantaggi e animazioni differenti.
Ma queste abilità se Kirby viene colpito possono essere perdute per sempre, ad eccezione se si riesce ad aspirarle nuovamente prima che scompaiono.
Questa è una feature molto importante soprattutto nelle aree segrete dato che queste potranno essere raggiunte solo utilizzando sapientemente un'arma o un'abilità specifica.
Ogni mondo di gioco contiene al suo interno diverse sezioni speciali che vanno al di fuori delle classiche fasi platform, da semplici minigiochi a musei dove selezionare il potere che si preferisce a vere e proprie arene dove ricombattere contro mini-boss già sconfitti.
Tutte queste sezioni sono per l'appunto nascoste e Kirby's Adventure tende ad incentivare seriamente l'esplorazione se si vogliono scoprirne tutti i segreti.
Visivamente il gioco era e rimane adorabile, il suo stile artistico inconfondibile è ricco di colori e sembra uscito da un cartone animato.
Lo sprite di Kirby è molto espressivo e strappa sempre più di un sorriso, inoltre anche i nemici sono ben fatti e gli sfondi

seppur molto semplicistici riescono a differenziare ogni singolo mondo e stanza.
La colonna sonora è invece probabilmente tra le migliori su NES ed è diventata memorabile tra tutti i fan della serie.
Che altro dire dunque? Kirby's Adventure è un titolo che verrà adorato dai giocatori più giovani, ma i giocatori più esperti sapranno divertirsi ugualmente tentando di completare il gioco al 100%, un traguardo davvero ostico che sbloccherà una modalità più difficile del gioco.
Qualunque sia la forma in cui vogliate giocarlo Kirby's Adventure è e resterà sempre un'icona nell'Hall of Fame dei giochi dedicati alla serie.

Atomic Heart

- 21 FEBBRAIO
- PS5 - XBOX
- FPS
- Mundfish
- Focus Home entertainment

dalla Rus
sovietico che strizza

fa sempre piacere quando da un piccolo studio indipendente nasce un progetto ambizioso che riesce da subito a catturare la giusta attenzione, fino ad arrivare ad un lancio di un progetto quasi passato in sordina vicino a nomi più blasonati, ma che in breve tempo recupera una grossa fetta di consensi e stupisce anche i più scettici

La storia di Atomic Heart dovrebbe far riflettere molti sviluppatori più importanti e conosciuti rispetto al piccolo studio cipriota Mundfish, che partì con il progetto del gioco nel 2017 con appena 4 persone all'attivo, fino ad arrivare a concluderlo con circa 130 collaboratori da diversi paesi del mondo, un numero ben al di sotto delle aspettative visto il risultato finale.

Atomic Heart inizia riportando alla memoria i bei ricordi di Bioshock Infinite, ci catapulta in una versione utopistica dell'URSS negli anni '50, dove la Seconda Guerra Mondiale è stata vinta dai sovietici e il progresso tecnologico ha portato la "madre patria" ad essere la prima potenza mondiale.

Tutti questi dettagli sono stati studiati e perfettamente implementati in quella che al primo sguardo risulta essere una città stupenda, realizzata con un livello di dettaglio artistico e tecnico da far invidia a qualsiasi produzione tripla A e introdotta, in quella che senza remore è una delle fasi iniziali migliori degli ultimi 10 anni. Tornando indietro nel tempo, l'ispirazione è chiara e il primo esempio di introduzione ad un gioco a questo livello lo ritroviamo proprio nel capolavoro di Irrational Games, quel Bioshock Infinite che nessuno ha osato avvicinare e provare a replicare dal punto di vista artistico. In Atomic Heart c'è tanto di quell'utopia in realtà distopica, di quel clima sempre festoso e celebrativo di una vittoria e di ideali profondamente sbagliati nel mondo reale, il tutto trattato con la giusta dose di serietà, ma anche tanta ironia sul quale Atomic Heart poggia le basi dei dialoghi tra il nostro protagonista e i suoi accompagnatori.

Insieme al nostro alter ego P-3, il gioco ci presenta subito il nostro compagno dotato di IA Char-les, il guanto intelligente che ci accompagnerà durante la nostra avventura e che sarà al centro delle abilità tecnologiche e combattive di P-3. Char-les sarà capace di comunicare con la tecnologia dei polimeri che alimenta il mondo di Atomic Heart e ci permetterà non solo di interaggire con l'ambiente circostante, ma anche di sferrare potenti attacchi elementali contro i nemici, sulla falsariga dei plasmidi visti in Bioshock.

Il resto del sistema di combattimento è molto semplice, ma comunque efficace essendo legato all'utilizzo di armi da fuoco, oppure da una vasta scelta di armi contundenti che troveremo durante la nostra avventura. Il sistema di combattimento di Atomic Heart nella sua semplicità funziona egregiamente e risulta essere bilanciato verso una curva di apprendimento piuttosto ripida ma guidata, con dei nemici difficili che sanno far male e punire i nostri errori, portando il giocatore a cercare le giuste finestre di attacco e capire bene le varie fasi del combattimento, riuscendo poi ad affrontarli in maniera sempre più efficace con la crescita delle nostre abilità.

Fin dalle prime ore di gioco si percepisce quanto Atomic Heart sia un gioco story driven, che sfrutta abilmente l'ambiente per creare la giusta atmosfera e mai ci saremmo aspettati un'apertura del mondo di gioco verso un vero e proprio open world con tanto di veicoli per spostarsi all'interno della mappa, obbiettivi secondari e diversi punti d'interesse da

sia con amore, arriva l'FPS l'occhio a Bioshock Infinite

esplorare. Questa sorpresa, che arriva dopo circa 5-6 ore di gioco, ci ha lasciato di stucco perché il livello della produzione e la qualità di dettagli tecnici che fin dalle prime ore si notano, sarebbero stati già incredibili per un gioco a livelli chiusi, figuriamoci per una mappa non enorme ma comunque liberamente esplorabile.

Mundfish ha cercato di includere quante più cose possibili nel gioco e di fare tutto alla perfezione senza lasciare nulla al caso e mantenendo un livello artistico e tecnico davvero incredibile.

Ne sono testimoni non solo la stupenda realizzazione artistica degli edifici e delle ambientazioni sia interne che esterne, ma anche e soprattutto il design dei personaggi principali e secondari, dei nemici robotici e di ogni piccolo elemento che costituisce l'ambientazione utopica, dove la modernità si lega perfettamente all'architettura filosovietica, mantenendo grossi contatti con opere del mondo reale. Per fare un esempio lampante della qualità e quantità di ricerca che gli sviluppatori hanno posto nella realizzazione artistica del gioco, vi basti pensare che l'imponente edificio che esploreremo all'inizio del gioco e che ci lascerà a bocca spalancata, è un'esatta copia dell'edificio principale dell'Università Lomonosov di Mosca.
La nostra attenzione verrà poi richiamata dalla moltitudine di robot diversi con cui avremo a che fare, ognuno con il suo moveset legato a doppio filo con la realizzazione artistica dove abbiamo potuto cogliere diversi riferimenti alla cultura cyberpunk, ma anche ad altre opere videoludiche di spessore come Fallout.
Artisticamente parlando Atomic Heart è un vero gioiello, un capolavoro di ricerca e coerenza con il periodo storico che si è voluto rappresentare, il tutto correttamente elaborato ed inserito in un contesto utopico che rimane verosimile anche grazie ad una costruzione di lore coerente con la storia reale. A completare il quadro narrativo c'è un'ottima caratterizzazione dei personaggi che per nostra fortuna viene ulteriormente accentuata nel doppiaggio italiano, dove il doppiatore del protagonista Francesco Rizzi (lo stesso doppiatore di Deacon St. John in Days Gone), ha tirato fuori una performance meravigliosa.
Atomic Heart è poi un vero gioiello visivo che ci lascerà a bocca aperta non solo grazie al magnifico colpo d'occhio che possiamo apprezzare fin dal principio, ma anche quando si andrà a vedere il dettaglio, che spesso è custode di diverse piccolezze e realizzazioni sbrigative in altre produzioni maggiori, ma che in Atomic Heart trova il suo reale valore. La cura nella realizzazione dell'acqua, negli effetti particellari, nelle texture dei palloncini che vengono attraversati dalla luce (roba da matti), nella realizzazione dei particolari del vestiario nei personaggi o negli uffici che visiteremo sono a testimonianza di quanto gli sviluppatori abbiano voluto fare tutto alla perfezione, seguendo una precisa idea di prodotto da presentare al pubblico.

Atomic Heart è il The Witcher di Mundfish, il buona la prima che in tanti sperano ma che in pochissimi riescono a trovare e fortunatamente, noi possiamo goderne appieno

24 marzo

resident evil 4 remake

Resident Evil 4 è un remake dell'omonimo titolo del 2005, rivisitato in chiave moderna per offrire un survival horror all'avanguardia

Resident Evil 4 mantiene l'essenza del gioco originale, introducendo allo stesso tempo un gameplay più attuale, una trama riconcepita e una grafica vivida e dettagliata. Grazie a questi elementi, potrai immergerti in un survival horror in cui vita e morte, terrore e catarsi si intersecano.
Sono passati sei anni dal disastro biologico dell'incidente di Raccoon City. Leon S. Kennedy, uno dei sopravvissuti, è stato assegnato come agente speciale governativo al presidente degli Stati Uniti. Grazie all'esperienza maturata in tante missioni passate, gli viene affidato l'incarico di cercare la figlia del presidente, che è stata rapita. Segue le sue tracce fino ad arrivare a un isolato villaggio europeo,
ma c'è qualcosa di molto strano nella gente del postoNonostante il suo addestramento e tutta la sua esperienza, niente avrebbe potuto preparare Leon agli orrori che lo stavano aspettando.
Si alza il sipario su questa missione di salvataggio, una storia di sopravvivenza e orrori estenuanti.
Con la volontà di confezionare un'esperienza tanto attraente per i neofiti quanto degna dei veterani - perché in grado di preservare lo spirito dell'opera originale - Capcom è intervenuta in modo piuttosto evidente sul gameplay del gioco ma senza "perdere la bussola". Nelle prime fasi del gameplay mostrate dal Producer Yoshiaki Hirabayashi abbiamo visto l'ex agente dell'R.P.D. addentrarsi in una notte nebbiosa all'interno del villaggio, per rinvenire i primi indizi sulla presenza della giovane Ashley Graham nell'area. L'incontro col Ganado, un poveretto col collo spezzato a causa dell'infezione dell'orrido parassita, fa pensare a uno shooting più rapido e responsivo, capace di supportare la deriva action alla base dell'esperienza.
Gli scontri di Resident Evil 4 potrebbero avere dei ritmi serrati, chiamando il giocatore a far fuoco più frequentemente e a pensare in fretta.
Dopo qualche colpo di pistola sarà possibile allontanare gruppi di nemici con un calcione ben assestato, per poi magari prendere le distanze e sfruttare particolari opportunità ambientali come la possibilità di dar fuoco a una mucca, per spingerla ad abbattersi con furia sugli avversari di Leon. Oltre a potersi liberare dalle prese dei suoi assalitori a mani nude o con un coltello ben affilato, il protagonista potrà servirsi della sua lama per infilzare nemici a terra o eseguire delle parate al momento giusto, per fermare ad esempio le cariche dei Ganados armati di forcone.
Se a ciò si aggiunge la possibilità di farsi scudo con la pistola per contrastare i fendenti della motosega di Salvador, il fatto che i combattimenti saranno intensi e forti di diverse possibilità offensive e difensive appare ancor più evidente.
Il Producer ha promesso dei Ganados ancor più temibili, perché dotati di un generoso ventaglio d'attacchi, ecco perché non vediamo l'ora di affrontare anche quelli col parassita esposto, i cultisti del castello o gli spaventosi Regeneradores.
Interessante è pure un altro dei tratti ludici emersi dal video di gameplay, che riguarda la possibilità di accovacciarsi per non farsi notare dai nemici.
Non si poteva che chiudere il discorso soffermandoci sul ritorno del mercante, un side character divenuto a suo modo una vera icona del gaming.
Al netto del ridoppiaggio, con la nuova voce che sembra aver ricevuto tutte le indicazioni del caso per effettuare una performance in parte col personaggio, lo strambo venditore d'armi, pezzi per renderle più letali e altre diavolerie, ci permetterà di potenziare i nostri strumenti di morte e di scambiare le gemme rare da noi faticosamente raccolte per ottenere erbe speciali, oggetti da inserire in tesori maggiori e chissà cos'altro.
Proprio come nell'originale Resident Evil 4, il management dello spazio nella valigetta/inventario sarà cruciale per portare con sé il massimo numero di risorse utili e a questo proposito c'è pure una novità: in aggiunta ai mix di erbe sarà possibile creare munizioni se in possesso degli opportuni materiali di base.

RESIDENT EVIL 4™

IN ARRIVO IL 24 MARZO

PRENOTA ORA PER RICEVERE*

18 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
"", "PlayStation" and "PS4" and "PS5" are registered trademark or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

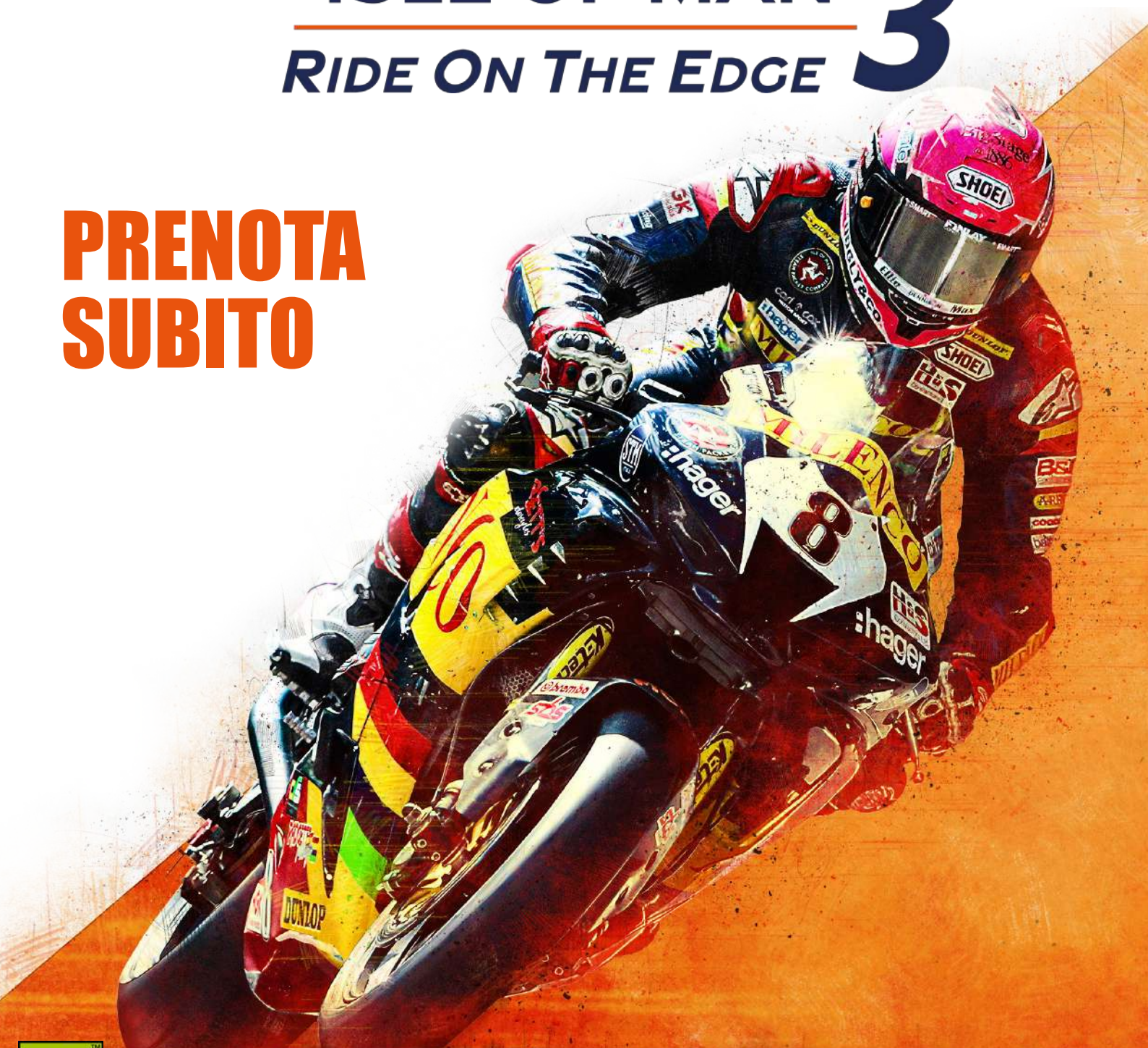
*** Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali.**

CAPCOM®

IN ARRIVO L'11 MAGGIO

ISLE OF MAN TT 3
RIDE ON THE EDGE

PRENOTA SUBITO



3 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH

nacon

"PS", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

Thursday Team Europa & Conference League

"Il bello del giovedì sera" è il titolo di una fortunata rubrica pubblicata sulla testata online L'Ultimo Uomo, da ormai molti anni punto di riferimento per tutti gli appassionati di calcio.
Tale rubrica pone l'accento sulle meraviglie che accadono ogniqualvolta si giocano, per l'appunto di giovedì, le coppe europee più "povere", ovvero l'Europa League e la Conference League.
Con la nostra squadra della settimana, schierata con un arioso 3-4-3 il cui obiettivo dichiarato è segnare un gol in più degli avversari, vogliamo dar lustro a quei calciatori che, per un motivo o per l'altro, sono finiti fuori dal grande palcoscenico della Champions.
In porta piazziamo un campione del mondo, ***Geronimo Rulli***, riserva nell'Argentina di Scaloni ma titolarissimo nel nostro 11 assieme al suo compagno di club, ***Pau Torres***, baluardo difensivo del Villarreal.
I braccetti della nostra retroguardia a 3 sono due giocatori che combinano velocità e impatto fisico: lo juventino ***Bremer*** e il vicecampione del mondo ***Varane***, nelle loro versioni migliori.
Sulle fasce di centrocampo, a spendersi in entrambi le fasi pur non essendo questa una delle loro prerogative principali, due dei giocatori più veloci del gioco: ***Gabriel Martinelli*** dell'Arsenal e ***Jonathan Ikoné*** della Fiorentina, pronti ad arare le corsie laterali.
In mezzo una coppia tutta verdeoro, che unisce la solidità di ***Casemiro*** (decisamente più utilizzabile del solito nella sua versione World Cup) e l'eclettismo di ***Lucas Paquetà***, che da trequartista si è ormai trasformato in un all-arounder vero e proprio.
Infine, il tridente scelto da noi proviene tutto dalla Serie A: ai colpi di ***Felipe Anderson*** uniamo il tremendismo di ***Federico Chiesa*** e la classe mortifera del suo ex compagno di squadra, ***Paulo Dybala***, che ci auguriamo possa crescere ancora di overall nella sua carta OTW viste le recenti prestazioni.
Una squadra da puro divertimento, che ci auguriamo possa intrattenervi in attesa del prossimo numero!

rating	88
chemistry	31/33
att	89
mid	89
def	86
pac	87
sho	75
pas	79
dri	86
def	69
phy	81

Oppo find N2 flip la sfida a

la tecnologia "foldable" sembra prendere piede ma questo modello si distingue anche

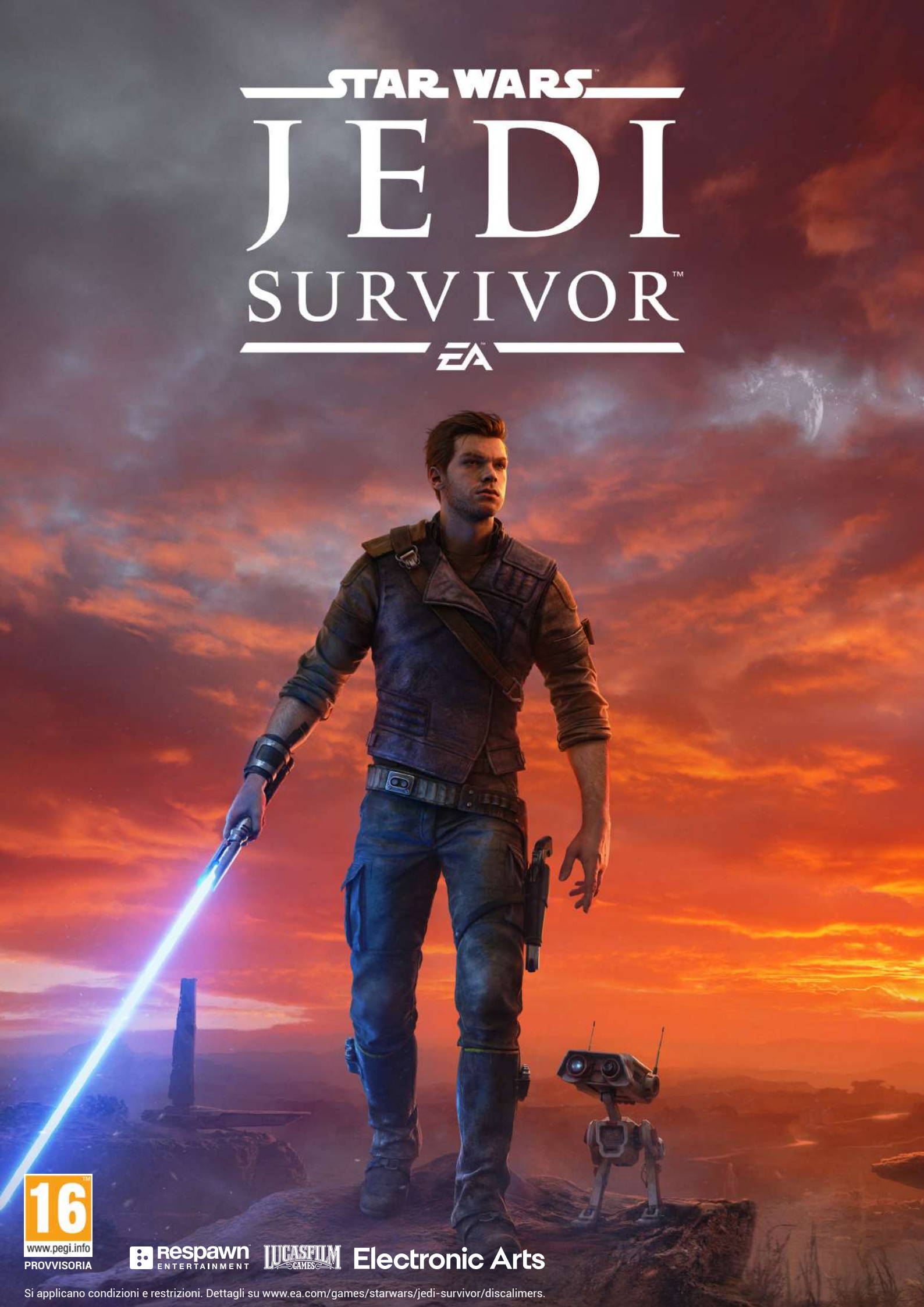
OPPO ha spiegato che la sua idea di foldable non è tanto di essere primi sul mercato ma i migliori.
Questo significa offrire all'utente la migliore esperienza e che sia in qualche modo anche unica. Come detto inizialmente il nuovo Find N2 Flip non è il primo vero smartphone pieghevole di OPPO perché abbiamo visto Find N ma anche Find N2 ossia il classico device con piega in verticale.
Non sono però mai arrivati in Italia a differenza di questo che arriva e potrà dunque competere con lo Z Flip4 di Samsung o con altri pieghevoli sul mercato.
Partiamo dal suo aspetto estetico perché Find N2 Flip è un pieghevole che possiamo denominare a conchiglia.
Innanzitutto quello che colpisce positivamente è la sua compattezza, sia da aperto che da chiuso.
Find N2 Flip è disponibile in due colori, ognuna delle quali combina un telaio in alluminio lucido che si fonde con l'involucro di vetro: un connubio che dona sicuramente bellezza e robustezza per un design sicuramente premium. Astral Black è la colorazione più scura e poi c'è questa in prova ossia la Moonlit Purple che sicuramente guarda ad un pubblico più sbarazzino.
Particolare l'effetto ondulato sull'esterno della cerniera.
E' la compattezza e la leggerezza che ha subito colpito di Find N2 Flip: si pensi che infatti pesa 191 grammi che per un pieghevole sono veramente pochi e possiede uno spessore di 7,45 mm quando aperto, 16 mm invece da chiuso e ammetto che in tasca rimane comodo e non crea troppo fastidio.
Oltretutto la scocca posteriore si curva e questo permette di avere non solo un migliore grip in mano ma anche una migliore integrazione con il palmo senza che magari lati taglienti possano dare fastidio.
Si nota subito una grossa differenza rispetto ad altri pieghevoli della concorrenza ossia un display esterno decisamente grande e dunque capace di facilitarvi la vita anche quando lo smartphone è chiuso.
Misura ben 3,26 pollici di diagonale ma soprattutto è di qualità perché è un pannello AMOLED con punte di 900 nits di luminosità.
Questo grande display esterno permette di avere a prima vista tutte le notifiche in arrivo anche se purtroppo sarà possibile rispondere con messaggi predefiniti.
Ci sono poi al massimo 6 schermate che possono essere impostate per avere praticamente scorciatoie sulla fotocamera, per scatti e video, sul meteo, sul calendario, sul timer o ancora sulle cuffie attive e sul registratore.
Carini gli sfondi interattivi con gli animali e comodo l'Always On Display anche su questo piccolo display esterno.
Ovvimente a farla da padrona c'è poi il pannello interno più grande da 6,8 pollici AMOLED LTPO con refresh rate fino a 120 Hz, luminosità di picco a 1600 nits e con form factor 21:9 quindi un po' più allungato. Le cornici ci sono come da manuale su questo tipo di device ma sono sottili e non creano fastidio.
C'è una pellicola al di sopra del display che non deve essere tolta perché non solo permette di proteggerlo ma anche di avere meno riflesso con la luce ed effettivamente abbiamo notato ottima visibilità anche all'esterno con neri davvero molto profondi.
Tutte premesse per un ottimo display soprattutto perché OPPO ha posto l'avanzata Flexion Hinge ossia una cerniera capace di piegare a goccia lo schermo e dunque di minimizzare al massimo la piega.
Effettivamente una volta aperto è difficile notarla se non in controluce e la stessa cosa anche con il dito si sente appena e nell'uso di tutti i giorni è praticamente impercettibile con una durata che in OPPO mi ha detto essere stata certificata per oltre 400.000 movimenti addirittura a temperature estreme tra -20 gradi e 50 gradi centigradi.
La nuova cerniera oltretutto è più piccola e dunque permette di avere meno spazio una volta chiuso lo smartphone evitando polvere o sporcizia.
Non solo perché lo schermo si può posizionare e questo garantirà di usare Find N2 Flip davvero in ogni situazione qualsiasi angolo di apertura ossia a 45 gradi o anche a 110 gradi ne che sia in mano o su di una scrivania per fare foto o anche guardare video o altro.

Samsung è servita

e per molti altri plus.

MariSilicon X e Hasselblad per le foto
Qual è il comparto fotografico di questo OPPO Find N2 Flip?
Ci sono tre fotocamere in totale: una principale da 50 Megapixel con sensore Sony IMX890 che abbiamo già visto e che conosciamo bene per qualità di immagine. E poi una cam Ultra Wide da 8 Megapixel con Sony IMX 355 e anche questo è un sensore da noi conosciuto con apertura f/2.2.
Infine selfie cam interna da 32 Megapixel anche se grazie allo schermo esterno e ad una funzionalità software che ci replica la visione delle cam saremo in grado di usare appunto le fotocamere principali anche per fare dei selfie.
Oltretutto c'è anche MariSilicon X ossia la Neural Processing Unit per migliorare foto e soprattutto i video in 4K HDR di notte.
Le prime impressioni sono di un device votato a foto di ottima qualità con forti contrasti e colori molto reali.

OS (al lancio)	Android 13 con ColorOS 13
Processore	MediaTek Dimensity 9000+ a 4nm
RAM	8 GB
Display	Esterno
	AMOLED 3,26" ris 720x382 pixel
	Interno
	AMOLED LTPO 6,8" ris 2520x1080 pixel
Storage (al lancio)	256 GB
Fotocamera Posteriore	Dual Camera:
	Principale 50MP (23mm - f/1.8) +
	Grandangolare 8MP (16mm - f/2.2) Zoom 2X
	Video 4K UHD @60/30fps
Fotocamera Anteriore	32MP (21mm - f/2.4)
Extra	5G
	NFC
	Sensore impronte digitali laterale
Porte	USB Type-C
Batteria	4.300 mAh + Ricarica rapida a 44W
Dimensioni	Aperto 166.2 x 75.2 x 7.45 mm
	Chiuso 85.5 x 75.2 x 16.02 mm
Peso	191 gr


STAR WARS
JEDI
SURVIVOR™
EA
16
www.pegi.info
PROVVISORIA
Respawn ENTERTAINMENT
LUCASFILM GAMES
Electronic Arts
Si applicano condizioni e restrizioni. Dettagli su www.ea.com/games/starwars/jedi-survivor/discalimers.

tastiera da gaming Magma Mini 60% RGB

La tastiera da gaming Magma Mini di ROCCAT combina prestazioni reattive con una straordinaria illuminazione RGB

Il pluripremiato brand di periferiche per PC del produttore di cuffie e accessori da gaming Turtle Beach ha annunciato che la sua nuova tastiera da gaming Magma Mini 60%.
Magma Mini nel suo formato più compatto del 60%, offre il meglio fra prestazioni e durata combinate con la tecnologia proprietaria di interruttori a membrana.
La piastra superiore di Magma Mini è completamente illuminata con cinque zone programmabili che mostrano la straordinaria illuminazione AIMO RGB di ROCCAT. Magma Mini è stata inoltre progettata pensando alla massima durata ed è classificata IP33 contro acqua e polvere.
Il popolare sito web di recensioni tecnologiche TechRadar ha pubblicato la sua recensione della nuova Magma Mini di ROCCAT e gli ha assegnato un punteggio di 4,5/5, definendola, "Un'ottima tastiera da gioco a un prezzo ancora migliore." Il sito di gaming MP1st definisce Magma Mini, "Liquid Fire" e osserva: "Con un formato più compatto del 60%, c'è ben poco da competere con esso quando si tratta di funzionalità, come la piastra superiore RGB personalizzabile, i tasti silenziosi e Funzionalità Easy-Shift[+], che manca a molte altre mini-tastiere."
"Magma Mini di ROCCAT è la scelta perfetta per i giocatori su PC che desiderano aggiungere una straordinaria illuminazione RGB al loro setup a un prezzo interessante." ha dichiarato Juergen Stark, Chairman e CEO presso Turtle Beach Corporation.
"I prodotti Magma e Magma Mini di ROCCAT ridefiniscono ciò che i giocatori dovrebbero aspettarsi dalle moderne tastiere a membrana in termini di prestazioni e spingono ulteriormente i confini con l'illuminazione RGB che permette di effettuare un upgrade a qualsiasi desktop."
La tastiera da gaming Magma Mini 60% ha una piastra superiore traslucida con 10 retroilluminazione a LED e cinque zone RGB programmabili.
L'illuminazione AIMO di ROCCAT consente ai giocatori di vivere un'esperienza vivida e coinvolgente con 16,8 milioni di opzioni di colore RGB e si sincronizza con altri prodotti ROCCAT abilitati AIMO per creare una straordinaria gaming station per PC.
Magma Mini ha tasti a membrana reattivi con un punto di attivazione rapido e intermedio.
La tecnologia EasyShift[+] di ROCCAT fornisce funzionalità chiave estese e la tecnologia anti-ghosting permette ai giocatori di premere fino a 20 tasti contemporaneamente nel pieno della battaglia, e tutti si registreranno come previsto.
Inoltre, il cavo di alimentazione di Magma Mini si collega sul lato sinistro della tastiera, rendendolo perfetto per i giocatori che giocano con la tastiera inclinata, lasciando più spazio per movimenti più ampi del mouse.

Toxic Aggro Simic Standard

L'abilità "Tossico" invade il formato Standard

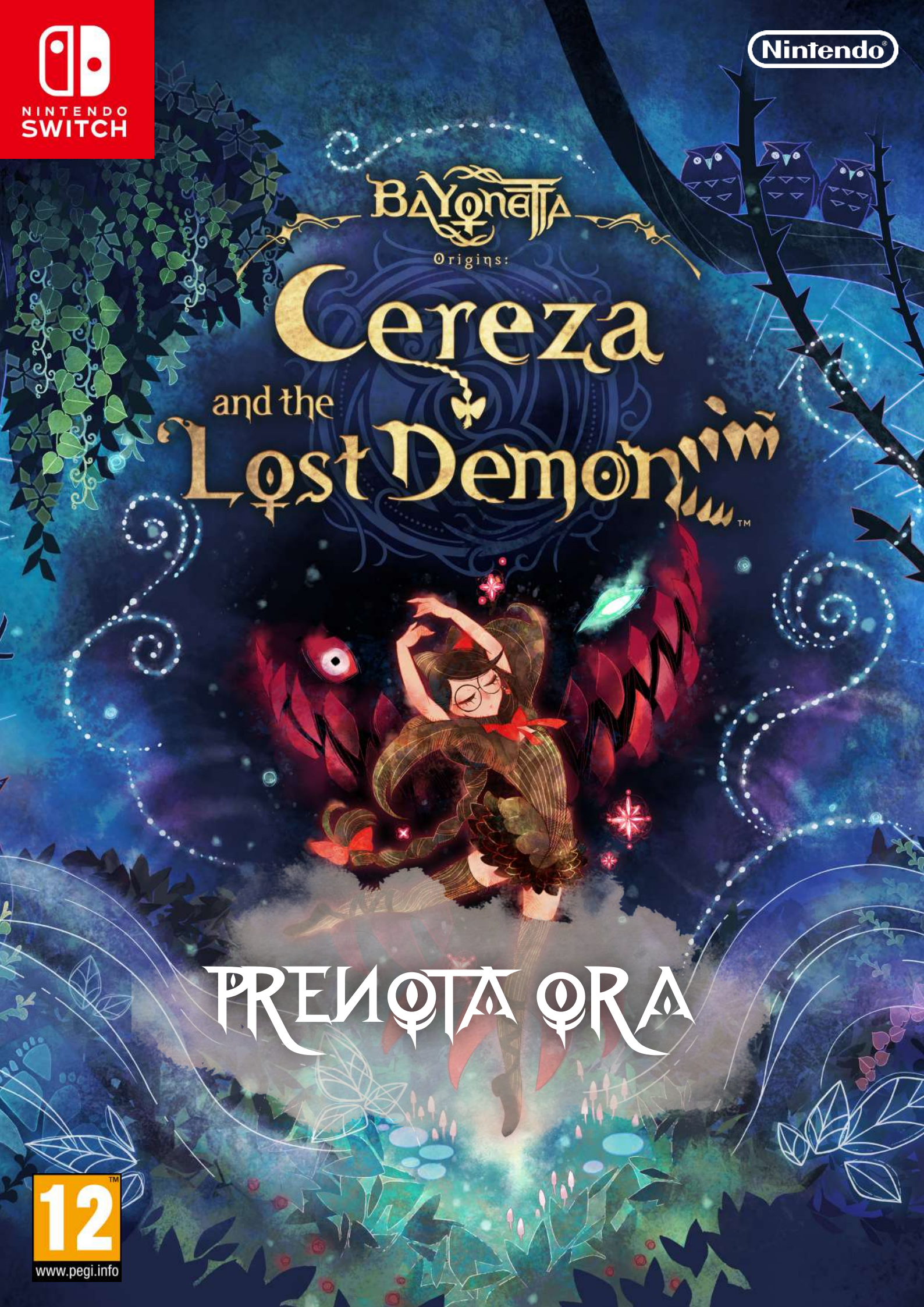
Come da copione, l'espansione "Phyrexia: Tutto Sarà Uno" sta trovando molto spazio nel gioco competitivo: non parliamo solo delle singole carte, ma di archetipi inediti.
Il deck che andiamo ad analizzare è del giocatore Teramura Masahiro che si è posizionato primo al torneo organizzato dal negozio Hareruya (Giappone).

7 Foresta
6 Isola
4 Costa di Yavimaya
4 Cascata delle Radici Oniriche
1 Otawara, Città Volante
1 Boseiju, Che Persiste
4 Draghetto Cacciatempeste
4 Sacerdotessa della Putredine Venerata
4 Contaminatore Rigonfio
4 Ivy, Razziamagie Gioiosa
2 Elusione delle Difese
2 Ricerca da Combattimento
4 Opposizione di Tyvar
4 Svignarsela dal Retro
4 Marcia della Nebbia Vorticante
2 Curiosità Distorta
2 Speranza Svanita
1 Marcia della Vita Germogliante

4 Scopritore di Segreti // Insetto Aberrante
2 Fendente Sdegnoso
2 Protezione Testimoni
2 Perforamagie
2 Germoglio Cancrenoso
2 Clandestina Sospetta // Lupa di Mare Mannara
1 Carro Funebre Abusivo

Vediamo un deck "Aggro" dei colori "Simic" (verde e blu) che sfrutta l'abilità "Tossico" e i segnalini veleno.
La carta ***"Sacerdotessa della Putredine Venerata"*** è una creatura eccezionale: negli archetipi "Infect" e "Toxic" accelera il processo di annichilimento dell'avversario, se poi si copiano le magie con ***"Ivy, Razziamagie Gioiosa"*** la vittoria è a portata di mano!
Come finale alternativa c'è il grande ***"Contaminatore Rigonfio"***, mentre il ***"Draghetto Cacciatempeste"*** è una buona evasiva che permette di pescare.
Il resto delle magie è composto da: potenziatori come ***"Opposizione di Tyvar"***, ritardanti come ***"Speranza Svanita"*** e utilità di sorta come ***"Marcia della Vita Germogliante"*** .
Il comparto terre è molto equilibrato, la miglior proposta che ci può essere nell'attuale Standard.
In sideboard le carte sono divise nel seguente modo: creature attaccanti di supporto come ***"Scopritore di Segreti // Insetto Aberrante" e "Clandestina Sospetta // Lupa di Mare Mannara"***, counter come ***"Perforamagie" e "Fendente Sdegnoso"*** e utilità ***"Carro Funebre Abusivo", "Germoglio Cancrenoso" e "Protezione Testimoni".***
Questo è un deck semplice e diretto che fa molto bene il suo dovere!
Indubbiamente è diverso dalla versione "Infect" dello Standard del 2011, i segnalini veleno sono accompagnati dai "normali" attacchi, ma rimane un deck molto veloce che attiva molte combo di potenziamento.

Io consigliamo vivamente a tutti i giocatori che amano giocare aggressivo, ma tenete d'occhio il metagame perché il deck potrebbe essere migliorato ulteriormente


NINTENDO SWITCH
Nintendo
BAYONETTA
Origins:
Cereza
and the
Lost Demon™
PRENOTA ORA
12
www.pegi.info

IN ARRIVO
PRENOTA

DIA

OTTIENI ACCESSO
ANTICIPATO ALLA BETA
RICEVI IN OMAGGIO
NOTEBOOK ORIGINALE

ESCL

ONGA
NETW

18
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

©2023 Blizzard Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati.
"", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are

IL 6 GIUGNO
A SUBITO

BLO®

USIVA

Offerta valida fino al 5 giugno, salvo esaurimento scorte promozionali

trademarks of the Microsoft group of companies.

SEE YOU IN HELL-A

DEAD ISLAND 2

21 APRILE

PRENOTA ORA PER RICEVERE*

STEELBOOK ESCLUSIVA

CONTENUTI EXTRA

* Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

18 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

"PS", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

DAMBUSTER STUDIOS DEEP SILVER